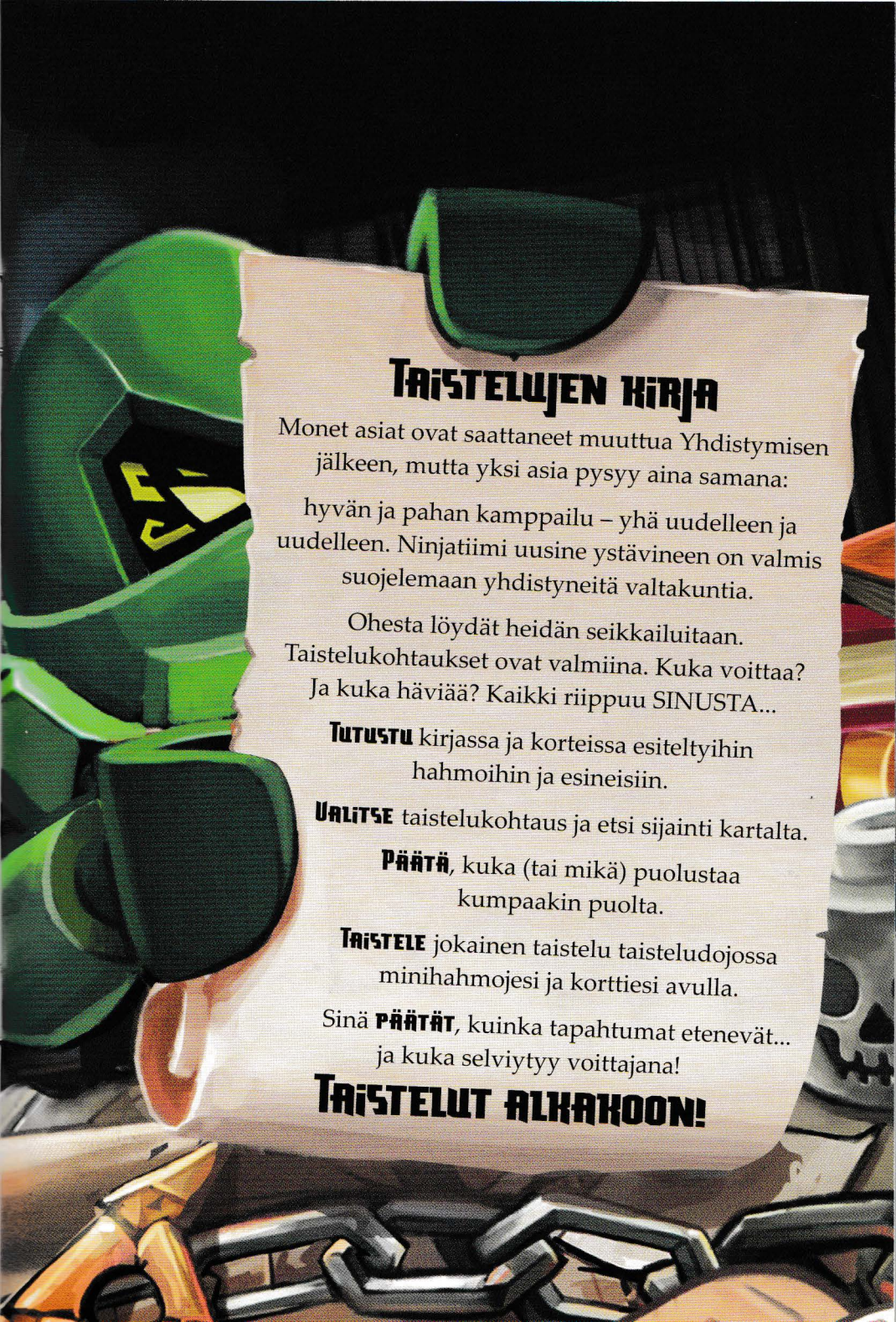
LEGO
NINJAGO
DRAGONS RISING
TAISTELIJEN KIRJA



TAISTELUJEN KIRJA

Monet asiat ovat saattaneet muuttua Yhdistymisen jälkeen, mutta yksi asia pysyy aina samana:

hyvän ja pahan kamppailu – yhä uudelleen ja uudelleen. Ninjatiimi uusine ystävineen on valmis suojelemaan yhdistyneitä valtakuntia.

Ohesta löydät heidän seikkailuitaan. Taistelukohtaukset ovat valmiina. Kuka voittaa? Ja kuka häviää? Kaikki riippuu SINUSTA...

TUTUSTU kirjassa ja korteissa esiteltyihin hahmoihin ja esineisiin.

VALITSE taistelukohtaus ja etsi sijainti kartalta.

PÄÄTÄ, kuka (tai mikä) puolustaa kumpaakin puolta.

TAISTELE jokainen taistelu taisteludojossa minihahmojesi ja korttiesi avulla.

Sinä **PÄÄTÄT**, kuinka tapahtumat etenevät... ja kuka selviytyy voittajana!

TAISTELUT ALKAKOON!

Kylmien luiden taistelu

Tässä taistelussa vastakkain asettuvat Jään mestari Zane sekä Vihreiden luusotureiden Luuritari. Zane saa etua elementaalivoimastaan, mutta Vihreät luusoturit ovat taitavia taistelijoita. Kun nämä kaksi kohtaavat, areenalta kuuluu paljon kolinaa ja kirskumista aseiden iskeytyessä toisiaan vasten. Tämä kaksintaistelu tapahtuu jään ympäröimässä paikassa... eikä se suinkaan johdu vain Zanen läsnäolosta! He taistelevat vuorten keskellä. Missä he ovat?

ETSI SIJAINTI KARTALTA

Lopputulos voi vaikuttaa ilmiselvältä, mutta mitä tahansa voi yhä tapahtua! Zane taistelee hyvän puolella ja Luuritari pahan puolella. Käyttävätkö he muita aseita? Ovatko he yksin vai liittyykö Luuritarin seuraan muitakin Vihreitä luusotureita? Kuka tekee seuraavan liikkeen? Ja kuka vie voiton? Sinä päätät!

METSÄTAISTELU

Kuumuuden elementaalimestari Wyldfyre taistelee Manalan entistä hallitsijaa, Luukuningasta, vastaan. Kun Wyldfyre taistelee, hän karjuu kovaäänisesti vastustajaansa pelotellakseen. Mutta Luukuningas ei vähästä hätkähdä. Vihreät luusoturit tarkkailevat kamppailua kauempaa ja toivovat, ettei heidän johtajansa kutsu heitä taisteluun tätä villityttöä vastaan. Yhteenotto tapahtuu paikassa, jossa on paljon korkeita puita, varjoja ja erikoisia kasveja. Missä he mahtavat taistella?

ETSI SIJAINTI KARTALTA

Taistelu on ankara – kipinät sen kuin sinkoilevat ja luut kolisevat. Onnistuuko Wyldfyre kukistamaan ilkeän kuninkaan? Tuleeko soturiarmeija kuninkaansa avuksi? Saako Wyldfyre jostain apua? Kuka on tämän taistelun mestari? Se riippuu sinusta!

SUORITA TAISTELU DOJOSSA

Taistelu katoilla

Nämä ystävykset kohtaavat jatkuvasti saman pahiksen! Se saattaisi tuntua jo miltei pitkäveteiseltä, mutta jokainen taistelu on erilainen. Kynsien johtaja Rapton haluaa vangita pikkuisen Riyu-lohikäärmeen. Riyun ystävät, Arin ja Sora, ovat kuitenkin valmiina suojelemaan sitä. Rapton on kunnianhimoinen ja haluaa toimittaa toisen lohikäärmeen keisarinnalle, mutta hänen kolme nuorta vastustajaansa eivät anna moisen tapahtua. On yö, ja Rapton on seurannut kolmikkoa paikkaan, jota nämä pitävät melko turvallisena. He taistelevat katoilla kaupungin vilkkaalla alueella. Mikä siis on taistelun tapahtumapaikka?

SUORITA TAISTELU DOJOSSA

Taistelussa nähdään paljon nopeita liikkeitä, hyppyjä... ja lentämistä. Rapton on vaarallisempi kuin miltä vaikuttaakaan... Onko ystäväkolmikko turvassa? Aikooko ilkeä Rapton vangita Riyun ja viedä sen Imperiumiin? Kuka voittaa? Se riippuu sinusta!

Mestari vs. Kerääjä

Maan elementaalimestari Colen vastassa on tällä kertaa Kerääjä, vaarallinen kaatopaikkahirviö! Kerääjä on terrorisoinut aluetta jo jonkin aikaa. Cole on vahva ja osaa spinjitzua, mutta Kerääjä on julma ja saattaa heitellä raskaitakin esineitä muiden päälle. Löytäjät piilottelevat Colen takana. Cole ja Kerääjä ovat aloittamassa taistelun. Heidän ympärillään on kasapäin sekalaisia esineitä, jotka tuntuvat jääneen täysin unohduksiin. Romua lojuu kaikkialla. Missä he siis ovat?

ETSI SIJAINTI KARTALTA

Vaikka Cole on voimakas ninja, hän on paljon pienempi kuin Kerääjä. Käyttääkö Cole pientä kokoaan hyväkseen? Vai onko hänen mahdollista kasvaa suuremmaksi? Osaako Kerääjä perääntyä? Kuka voittaa: Cole vai kaatopaikkahirviö? Ehkäpä joku liittyy mukaan taisteluun? Sinä päätät!

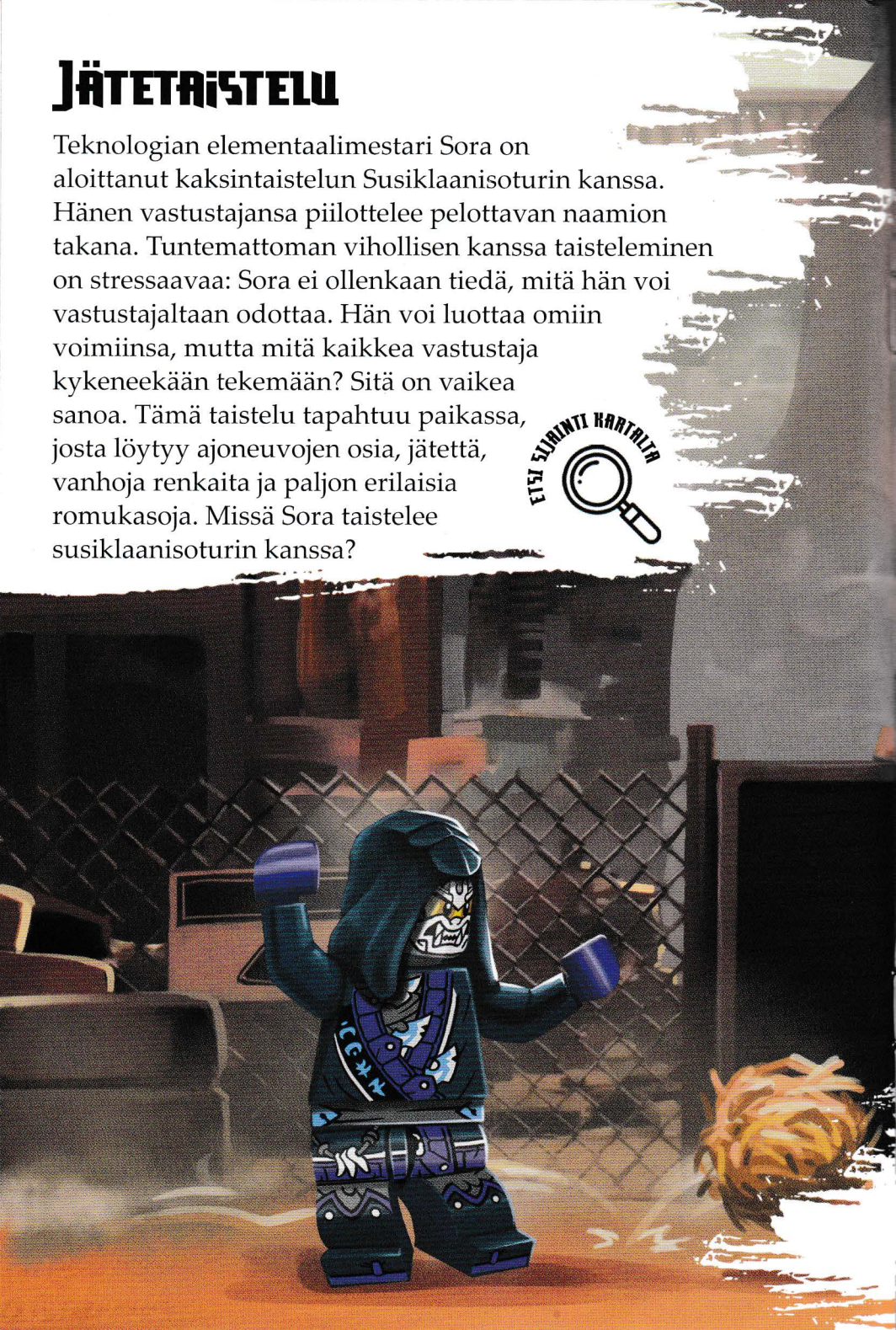
Taistelu varjoissa

Tulen elementaalimestari Kai kohtaa taistelussa Rasin, vaarallisen pahiksen, joka näyttää tiikeriltä ja käyttäytyy sellaisen tapaan. Ras on kovin kunnianhimoinen ja aikoo ryhtyä toimeen – riippumatta siitä, kuka hänet yrittää pysäyttää. Kai luottaa elementaalivoimiinsa ja vuosien harjoittelun tuomiin kykyihin. Ras käyttää raakaa voimaa, ja hän on hyvin itsevarma. Hän on muistanut tuoda mukanaan myös taustavoimia. He taistelevat pimeyden hämärtämässä temppelissä. Se tuntuu olevan täysin varjojen peitossa. Tiikerimäisiä yksityiskohtia löytyy kaikkialta...
Missä he siis ovat?

Kai yrittää estää Rasia uhkaamasta yhdistyneitä valtakuntia. Rasilla on erittäin ilkeitä suunnitelmia... Voiko häntä pysäyttää? Kutsuuko Kai ystävänsä apuun? Aikovatko Susiklaanisoturit liittyä taisteluun? Voiko päättäväinen pahis voittaa spinjitzua taitavan elementaalimestarin? Sinä päätät!

JÄTETAISTELU

Teknologian elementaalimestari Sora on aloittanut kaksintaistelun Susiklaanisoturin kanssa. Hänen vastustajansa piilottelee pelottavan naamion takana. Tuntemattoman vihollisen kanssa taisteleminen on stressaavaa: Sora ei ollenkaan tiedä, mitä hän voi vastustajaltaan odottaa. Hän voi luottaa omiin voimiinsa, mutta mitä kaikkea vastustaja kykeneekään tekemään? Sitä on vaikea sanoa. Tämä taistelu tapahtuu paikassa, josta löytyy ajoneuvojen osia, jätettä, vanhoja renkaita ja paljon erilaisia romukasoja. Missä Sora taistelee susiklaanisoturin kanssa?



Sora yrittää estää pahista ja selvittää, kenelle tämä työskentelee ja mikä tämän päämäärä on. Hänen vastustajansa ei voi sallia sen kuitenkaan tapahtua... Sora yrittää yhä selvittää, kuinka voimiaan käyttäisi. Onnistuuko hän siinä? Saako heistä kumpikaan apuja? Liittyykö taisteluun ollenkaan lohikäärmeitä?
Se riippuu sinusta!

Kiivas yhteenotto

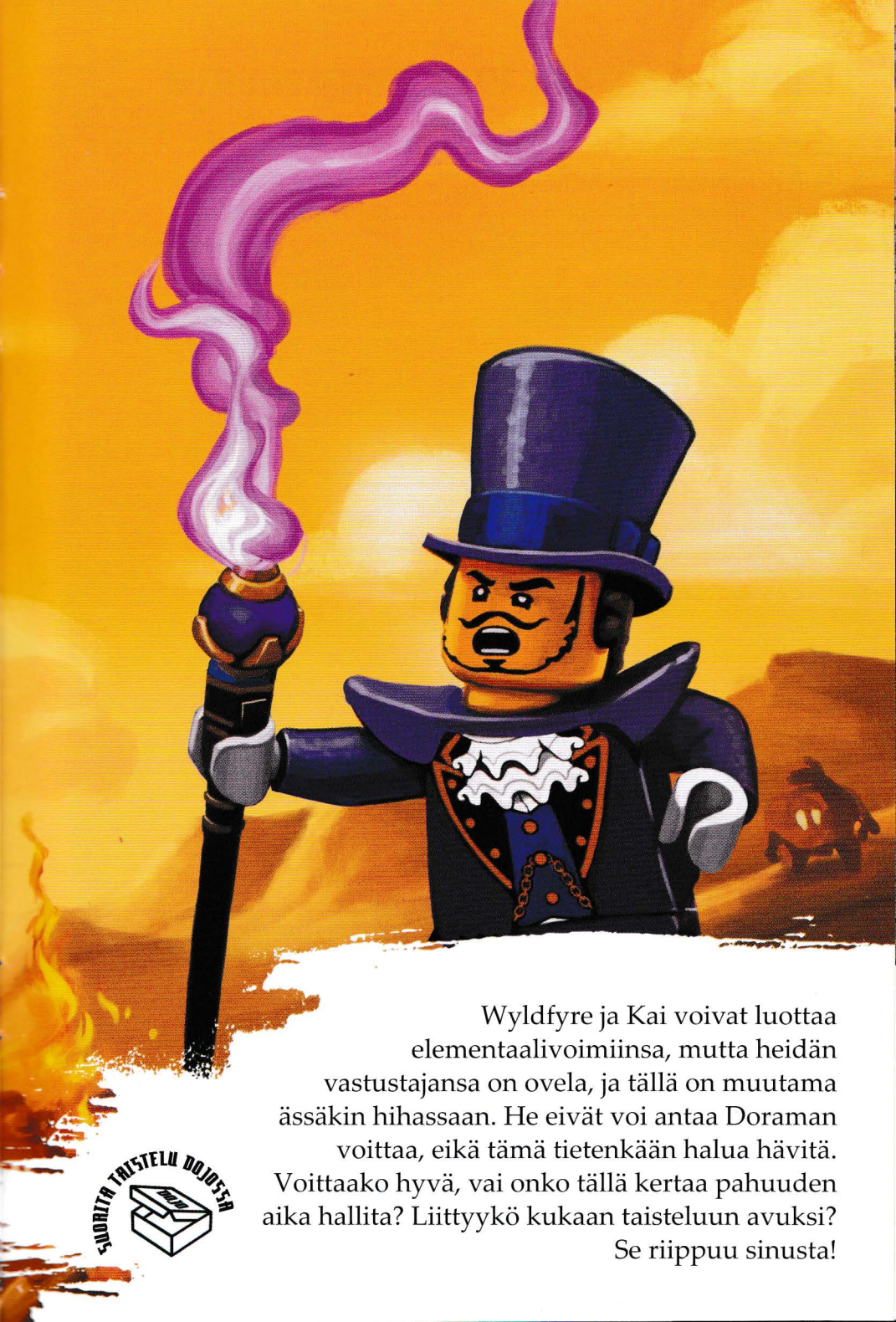
Kaksi tulista elementaalimestaria, Kai ja Wyldfyre, kohtaavat Doraman, ilkeän showmiehen ja keisarinna Beatrixin kätyrin. He taistelevat yhdestä lohikäärmeytimestä.

Kai ja Wyldfyre haluavat estää maailman hajoamisen hallitsemattomalla tavalla... Ja Dorama välittää ainoastaan omista päämääristään.

He ovat aavikkomaisessa paikassa, jonka Wyldfyre tuntee varsin hyvin. Hänhän asui siellä aiemmin! Laavakansalaiset tulevat seuraamaan taistelua.

Missä he siis ovat?

ETSI SIJAINTI KARTALTA



Wyldfyre ja Kai voivat luottaa elementaalivoimiinsa, mutta heidän vastustajansa on ovela, ja tällä on muutama ässäkin hihassaan. He eivät voi antaa Doraman voittaa, eikä tämä tietenkään halua hävitä. Voittaako hyvä, vai onko tällä kertaa pahuuden aika hallita? Liittyykö kukaan taisteluun avuksi? Se riippuu sinusta!

Lohikäärmeiden pelastusoperaatio

Energian mestari Lloyd kohtaa taistelussa Imperiumin kynsiä johtavan Raptonin. Vihreä ninja yrittää suojella lohikäärmelaumaa Imperiumin ilkeiltä suunnitelmilta. Lloyd on lahjakas ninja, mutta Kynnet ovat vaarallisia vastustajia. Rapton luottaa Rasin ja muiden Kynsien ohella lennokkeihinsa. Lloyd toivoo saavansa tukea lohikäärmeiltä. He ovat lohikäärmelauman kotimaassa. Maisema täällä on vuoristoinen. Se sijaitsee kaukana Ninjago Citystä. Missä he siis ovat?

ETSI SIJAINTI KARTALTA

Lloyd kykenee käyttämään spinjitzua, mutta riittääkö se? Voiko Rapton luottaa liittolaisiinsa? Aikovatko lohikäärmeet osallistua taisteluun? Kuka auttaa Lloydia? Onko taistelussa odottamattomia olosuhteita? Kuinka kauan tämä taistelu kestää? Sinä päätät!

Niin monia taistelujta on vielä edessä!

Olet ehkä jo suorittanut seikkailusi Taistelujen kirjasta, mutta voit jatkaa omien kaksintaistelujesi suunnittelemista ja niiden näyttelemistä taistelupakettisi avulla. Niin kauan kuin olemassa on sankareita ja pahiksia, hyvän ja pahan taistelut eivät pääty...

Tämän kirjan taistelut ovat vain alkusysäys jännittäviin seikkailuihin. Nyt on sinun vuorosi suunnitella uusia!

Valmistele kartta, kortit ja dojo (löydät sen laatikon sisältä).

Valitse sijainti kartalta – siellä kaksintaistelu tapahtuu!

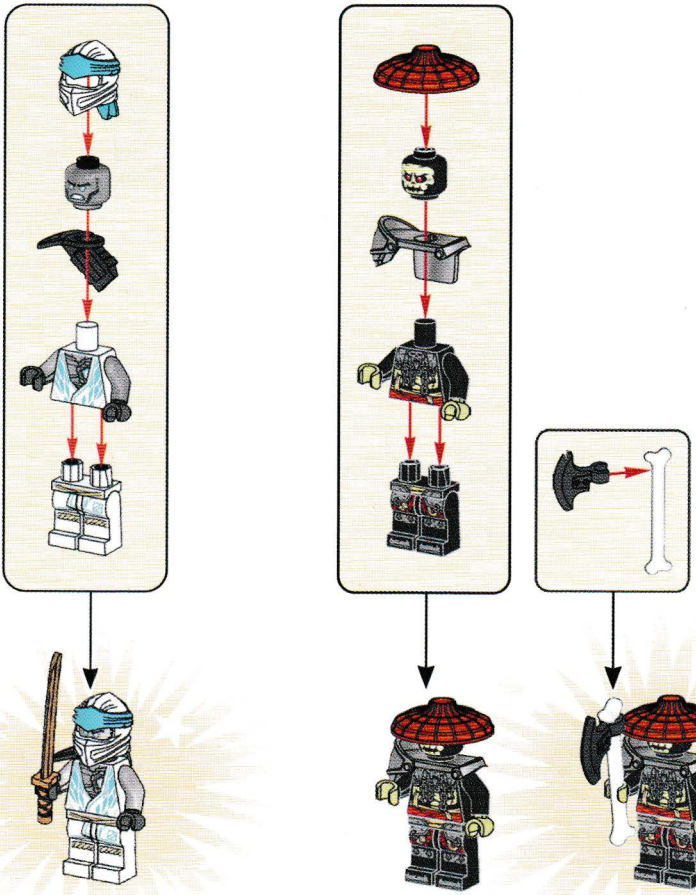
Ota kortit, joissa on taistelun osapuolet: voit valita korteista kuinka monta tai minkä yhdistelmän haluat – mukaan lukien pahis vs. pahis! Voit myös käyttää minihahmoja.

Leiki taistelukohtaukset dojossa korttien ja/tai minihahmojen avulla. Luo omia seikkailujasi: päätä, mitä tapahtuu… ja kuinka monta kertaa!

Aloitetaanpa! Kaikki riippuu sinusta!

ALOITETAANPA! KAIKKI RIIPPUU SINUSTA!

Näin rakennat Zanen ja Luuritarin



LEGO, the LEGO logo, the Minifigure, the Brick and Knob configurations and NINJAGO are trademarks of the LEGO Group.
©2025 The LEGO Group.

Manufactured by AMEET Sp. z o.o.
under license from the LEGO Group.

AMEET Sp. z o.o.
Nowe Sady 6, 94-102 Łódź – Puola
ameet@ameet.eu, www.ameet.eu

KUSTANTAJA SUOMESSA: README.FI
LÖNNROTINKATU 18 A, 00120 HELSINKI

www.LEGO.com

LEGO BOOKS

Suomennos: Sini Bonke

Kaikki oikeudet pidätetään.
Painettu Kiinassa.

Tämä kirja on osa pakkausta.